

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Teknologi yang sangat pesat telah banyak membantu kehidupan manusia dalam melakukan berbagai aktivitas yang menunjang kemajuan dalam berbagai bidang. Tak hanya individu bahkan sebuah Lembaga pun menggunakan teknologi agar terciptanya sebuah daya saing secara professional dan menghasilkan hasil yang maksimal salah satunya teknologi informasi yang menuntut pentingnya informasi terhadap berbagai aspek dalam kehidupan.

Teknologi informasi dimanfaatkan dengan maksud agar terciptanya proses kerja yang cepat dan tepat dalam berbagai kegiatan salah satunya dalam bidang Pendidikan. Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dibutuhkan suatu teknologi sangat berperan penting sebagai sebuah metode dan media pembelajaran yang akan sangat mempengaruhi dalam pengembangan kemampuan peserta didik, misalnya dengan cara melibatkan teknologi kedalam media pembelajaran. Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk media pembelajaran adalah komputer. Komputer tidak hanya digunakan sebagai alat perhitungan tetapi menuntut pentingnya sebuah teknologi komputer salah satunya adalah multimedia. Dalam multimedia tidak hanya angka yang ditampilkan tetapi juga menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar animasi, audio dan video. Oleh karena itu, multimedia dalam dunia pendidikan dibutuhkan untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa lebih tertarik sehingga dapat fokus dalam melaksanakan proses

pembelajaran. Tak hanya itu dengan menggunakan multimedia ini dapat mengembangkan dan melatih kreativitas peserta didik khususnya bagi usia 4-6 tahun. Sehingga materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru lebih mudah dipahami dan disukai oleh para peserta didik.

Pada usia dini, proses pembelajaran harus menyenangkan namun tetap dapat melatih kemampuan berpikir peserta didik oleh karena itu, seorang guru harus memiliki sebuah metode pembelajaran yang unik, menarik, menyenangkan dan tidak membosankan sehingga peserta didik dapat menyerap ilmu dengan baik. Salah satu pendekatannya adalah melalui hal yang banyak anak-anak sukai yaitu bermain. Bermain dapat digunakan sebagai metode pembelajaran efektif bagi anak usia dini karena dapat melatih system motoric dan kreatifitasnya khususnya dalam materi tentang tatacara beribadah agama Islam. Salah satu media teknologi yang dapat digunakan adalah multimedia interaktif. Materi ini di nilai penting dikarenakan pentingnya penambahan materi tentang tatacara beribadah agama islam yang harus dipahami dengan baik oleh para peserta didik.

TK Bunga Dewi sudah menggunakan pembelajaran berbasis digital dan teknologi computer yang baik. Salah satunya menggunakan media online untuk memutar video sebagai metode pembelajarannya. Namun, metode ini dinilai kurang efektif.

Dengan memanfaatkan teknologi multimedia berupa multimedia interaktif maka dapat dirancang sebuah media pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif dan memperkuat system motoric peserta didik.

Multimedia interaktif ini akan dilengkapi dengan konten-konten gambar, animasi dan suara dengan tampilan yang unik, menarik dan mudah yang disesuaikan dengan anak-anak sehingga isi materi dapat diserap peserta didik dengan baik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teknologi akan sangat membantu para guru dalam penyampaian materi dengan efektif dengan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan karena dapat bermain sambil belajar. Maka dari itu, penulis tertarik untuk membuat penelitian berjudul **“MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN TATA CARA BERIBADAH DI TK BUNGA DEWI”**

## **1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka disimpulkan identifikasi masalah dan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Guru kekurangan sumber pembelajaran multimedia untuk memvisualisasikan materi pelajaran yang menyenangkan.
2. Terdapat media komputer touchscreen 32” yang tidak digunakan dengan maksimal.
3. Pembelajaran yang baik namun dengan adanya multimedia ini memungkinkan lebih memikat anak untuk belajar.

### **1.2.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah nya sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang aplikasi “Ibadah Yuk!”?
2. Bagaimana pengujian media tata cara beribadah agama islam pada TK Bunga Dewi?
3. Bagaimana implementasi media tata cara beribadah agama islam pada TK Bunga Dewi?
4. Apakah aplikasi “Ibadah Yuk!” efektif untuk proses pembelajaran di TK Bunga Dewi?

### **1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Dalam melakukan penelitian pada TK Bunga Dewi, penulis memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut:

#### **1.3.1. Maksud Dan penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan media pembelajaran dengan bentuk multimedia interaktif untuk mengefektifkan proses pembelajaran sehingga memudahkan para guru dan dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik untuk belajar dengan multimedia interaktif yang unik, menyenangkan dan mudah digunakan.

### **1.3.2. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk melakukan pengujian media pendidikan yang dirancang dan dibangun di TK Bunga Dewi agar proses pembelajaran lebih menyenangkan, efektif dan mudah.
2. Untuk mengimplementasikan multimedia Interaktif Tata Cara beribadah agama islam berbasis multimedia pada TK Bunga Dewi.
3. Untuk mengetahui apakah aplikasi ibadah yuk efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di TK Bunga Dewi.

### **1.4. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian menjelaskan tentang manfaat dan hasil penelitian yang di lakukan. Kegunaan penelitian terbagi menjadi 2 kegunaan adalah sebagai berikut :

#### **1.4.1. Kegunaan Praktis**

Kegunaan praktis dibagi 2 adalah sebagai berikut:

##### **1. Bagi Guru**

Membantu guru untuk menambahkan konten pembelajaran berbasis digital mengenai tata cara beribadah dalam agama islam sehingga lebih menyenangkan dan efektif.

##### **2. Bagi Siswa**

Menciptakan kegiatan prosem belajar mengajar lebih menyenangkan, mudah dipahami dan tidak membosankan juga memudahkan materi yang disampaikan dapat diingat dengan baik.

#### **1.4.2. Kegunaan Akademis**

Kegunaan akademis terbagi menjadi 3 adalah sebagai berikut :

##### **1. Bagi Pengembangan Ilmu**

Kegunaan penelitian ini dalam pengembangan ilmu dapat lebih mengefektifkan dan memaksimalkan penggunaan teknologi informasi pada bidang Pendidikan khususnya proses belajar mengajar untuk anak usia dini.

##### **2. Bagi Peneliti**

Kegunaan penelitian ini sebagai sarana pembelajaran agar dapat menambah wawasan, menguji kemampuan dan merancang sebuah ide kreatif untuk memaksimalkan penggunaan teknologi informasi dalam berbagai kehidupan salah satunya dalam bidang Pendidikan.

##### **3. Bagi Peneliti Lain**

Kegunaan penelitian ini adalah sebagai salah satu referensi bagi peneliti lain apabila akan melakukan penelitian dengan pembahasan yang berhubungan dengan yang di bahas oleh peneliti saat ini.

#### **1.5. Batasan Masalah**

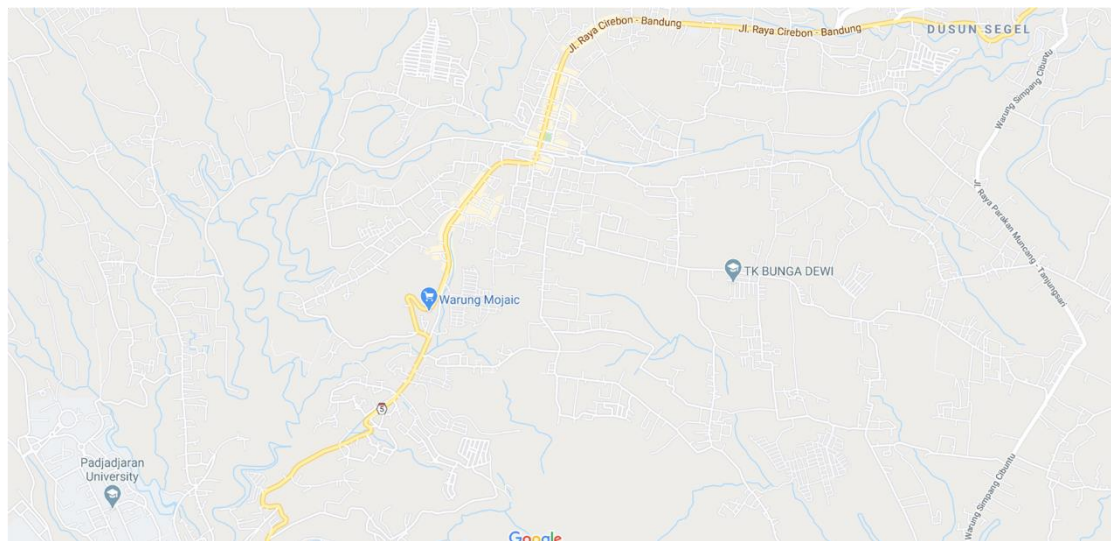
Ada beberapa batasan masalah di dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif ini berisikan materi untuk usia 4-6 tahun.
2. Multimedia ini mengambil materi dari kurikulum sekolah yang sudah ditetapkan di TK Bunga Dewi.

3. Modul yang terdapat pada multimedia pembelajaran ini terdiri dari Tata Cara Berwudhu, Tata cara Sholat, puzzle dan quiz.
4. Materi yang di bahas hanya tata cara beribadah agama islam yaitu Sholat dan Wudhu.

#### **1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi yang menjadi objek penelitian ini adalah TK Bunga Dewi yang beralamat di Perum Tanjungsari, kec. Tanjungsari, Kab. Sumedang, Jawa Barat.



***Gambar I.1. Peta lokasi TK Bunga Dewi***

### 1.6.1 Waktu Penelitian

*Tabel 1. 1 Waktu Penelitian*

No	Nama Kegiatan	Tahun 2020																			
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah	■	■																		
2	Pengumpulan Data	■	■	■	■																
3	Analisis Kebutuhan		■	■	■																
4	Merancang Sistem Informasi					■	■	■	■												
5	Membangun Sistem Informasi						■	■	■	■	■	■	■								
6	Implementasi dan Pengujian Program																	■	■	■	■



## **1.7. Sistematika penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini, terdapat penjelasan tentang latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini, terdapat uraian mengenai berbagai macam teori yang di kutip dari jurnal maupun teori para ahli. Teori-teori yang digunakan meliputi konsep dasar penelitian terdahulu, multimedia, belajar, alat bantu analisis dan perancangan, *game layout chart*, dan *storyboard*.

### **BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Pada bab ini, terdapat metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan aplikasi, hasil analisis dan perancangan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini, berisi pembahasan implementasi dan evaluasi terhadap hasil rancangan, sistem dan produk yang dihasilkan didalam Bab III.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini, berisikan kesimpulan dan saran untuk peningkatan dan pengembangan aplikasi lebih lanjut.

u